

THE FLINTSTONES

Fred y Barney quieren ir a jugar a los bolos pero Wilma tiene otras ideas . . . y adivina ¿quién se va a quedar cuidando el bebe?.

Unete a los Picapiedra en esta aventura que cuenta con licencia oficial y está basada en los famosos personajes de dibujos animados de Hanna Barbera.

Yabba Dabba Doo — ¡Es el fin de semana!.

Fred está deseando que llegue la final del Super concurso de Bolos de piedra el próximo día pero Wilma le recuerda su promesa de pintar el cuarto de estar antes de que llegue su madre.

¡Si no pinta, no juega a los bolos!

Fred no es un gran pintor pero ciertamente Pebbles si lo es y cuando él se da la vuelta ella está pintando por todas las paredes. Así que la tarea de Fred no es sólo pintar la pared antes de que Wilma vuelva a casa sino cuidar de Pebbles con el bolígrafo a la vez que mantiene agarrada la difícil brocha!.

Al Día Siguiente.

Fred y Barney partieron para la final de Bolos pero se vieron en un problema cuando perdieron una rueda del coche de Fred. ¿Cuán rápidamente podrían encontrar un repuesto adecuado?.

La Bolera.

Fred y Barney han llegado al super concurso de bolos de piedra y están Fred con su (típico) estilo de mover rápidamente la punta de pfe contra el desatinado y desmañado estilo de Barney. Que gane el mejor.

El Rescate.

Fred y Barney regresan a casa encontrándose a Wilma muy disgustada porque Pebbles ha escapado de su parque de niños y ha desaparecido.

Finalmente Fred la encuentra subida peligrosamente en lo alto de una viga de piedra, en el nuevo solar de construcciones, totalmente inconsciente de los peligros que la rodean.

Fred Flintstone (Picapiedra) va a rescatarla pero con esa desconcertante serie de vigas y escaleras ¿será capaz de llegar hasta ella a tiempo?.

CONTROL

Z — Izquierda

X — Derecha

O — Arriba

K — Abajo

Espacio — Fuego

H — Pausa ENCENCIDO/APAGADO

Cambio de Cápsula — Ruptura

— La escena de la pintura.

Barra de espacio — para pintar

— La escena del rescate

Control básico de llaves

— La escena de la conducción

Fuego — Saltar

Frenar — Z

Acelerar — X

Alzar el coche con un garo — O y K

— La escena del juego de bolos

Mueve a Fred a la parte superior de la pantalla — O

Mueve a Fred a la parte inferior de la pantalla — K

Haz girar la mano izquierda — Z

Haz girar la mano derecha — X

Presiona el espacio para seleccionar la velocidad

Suelta el espacio en la velocidad deseada

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K: Carga LOAD " " y sigue los apuntes de la pantalla.

Spectrum 128K: Carga LOAD " "

INSTRUCCIONES DE CARGA DEL DISCO

ATARI ST: Introduce el disco en la transmisión y enciende el aparato. Ahora el disco se cargará y empezará a funcionar.

AMIGA: Introduce el disco en el apunte Banco de Trabajo, y el disco se cargará y empezará a funcionar.

CONTROL PARA ATARI ST Y AMIGA

Izquierda — Z

Derecha — X

Arriba — P

Abajo — L

Salto — Espacio

Pausa encendida — F10

Pausa apagada — F9

Música encendida — F8

Música apagada — F7
CTRL y Escape — Ruptura

— La escena de la pintura
Barra del espacio — para pintar
Utiliza las teclas de arriba para mover a Fred
— La escena del rescate
Usa las teclas de control como están mostradas arriba
— La escena de la conducción
Fuego — Salto
Frenar — Z
Acelerar — X
Alzar el coche con un gato — P y L juntos
— La escena del juego de bolos
Mueve a Fred a la parte superior de la pantalla — P
Mueve a Fred a la parte inferior de la pantalla — L
Haz girar la mano izquierda — Z
Haz girar la mano derecha — X
Presiona el espacio para seleccionar la velocidad
Suelta el espacio en la velocidad deseada

AMSTRAD

CASSETTE: Oprime las teclas CONTROL y ENTER simultáneamente a continuación PLAY en el cassette.

COMMODORE 64/128

Oprime simultáneamente SHIFT y RUN/STOP a continuación PLAY en el cassette.

MSX

Teclea LOAD "CAS:", R

Puedes manejarlo con teclas ó joystick.
En la versión de Commodore, Spectrum, Amstrad y MSX,
las teclas de movimiento son las mismas.